

APLIKASI PERMAINAN EDUKATIF MULTIMEDIA

UNTUK ANAK USIA 5 – 8 TAHUN

Astri Puji Rahayu, Bambang Yuwono, S.T., M.T, Heru Cahya Rustamaji, S.Si., M.T
(1) Mahasiswa, (2) (3) Dosen Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”

Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri Jurusan Teknik Informatika

Jl. Babarsari No.2 Yogyakarta 55281

E-mail : astrid_acm@yahoo.co.id

Abstrak

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain permainan edukatif merupakan sebuah kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau yang bersifat mendidik. Sehingga permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Disamping itu, permainan edukatif juga bermanfaat menguatkan dan menerampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan anak didik, serta menyalurkan kegiatan anak. Tujuannya adalah menghasilkan sebuah aplikasi permainan edukatif multimedia untuk anak usia 5 – 8 tahun.

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metodologi pengembangan multimedia. Sedangkan perangkat lunak (software) yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah menggunakan Adobe Flash, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 1.5, dan Action Script.

Dalam aplikasi ini, dikembangkan sebuah aplikasi multimedia edukatif yang dapat digunakan sebagai sarana belajar bagi anak-anak karena didalamnya terdapat beberapa permainan antara lain seperti Origami (seni melipat kertas), bermain tebak-tebakan, mewarnai gambar dan belajar berhitung. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini anak-anak mudah diajak bermain sekaligus belajar.

Kata kunci : aplikasi, multimedia, actionscript.

Abstract

Educational games is an activity that is fun and can be a way or a didactic educational tool. In other words, educational games is an educational activity carried out using way or didactic. So useful educational games to improve language skills, thinking, and hang out with their environment. In addition, educational games and menerampikan also beneficial to strengthen the child's limbs, develop a personality, closer relationship between the caregiver with children, and distribute children's activities. The goal is to produce a multimedia educational game applications for children aged 5-8 years.

The methodology used in making this application is a multimedia development methodology. While the software (software) used in building this application is using Abode Flash, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 1.5, and ActionScript.

In this application, developed an educational multimedia applications that can be used as a learning tool for children because inside there are several games among others, such as origami (paper folding art), playing guessing games, coloring pictures and learn to count. Hopefully with this application the children are easy to play while learning.

Kata kunci : application , multimedia, actionscript.